

Goblins

D&D Next



By Nazar

Гоблины

Гоблиноидные расы Забытых Королевств такие же древние как и эльфы. На протяжении многих столетий гоблины и орки были вовлечены в войну с дворфами и людьми. Как правило, гоблинские орды терпят поражение, хотя существует немало захваченных орками дворфских городов. Гоблиноидные расы плохо организованны, экипированы примитивным оружием и давно бы уже исчезли с Забытых Королевств если бы не быстрое воспроизводство и сильный инстинкт самосохранения. Ни гоблины, ни орки не слишком упорны в битве, они никогда не будут воевать до последнего: как только чувствуют, что проигрывают, что враг сильнее их, сразу же начинают спешное отступление.

«Эти маленькие, злые гуманоиды были бы просто вредителями, если бы не были столь многочисленны.»

Внешность. Гоблины имеют плоские лица, широкие носы, уши торчком, широкие рты и маленькие, острые клыки. Их лоб имеет наклон назад, а глаза обычно тупые и как бы остекленевшие. Гоблины всегда передвигаются прямохождением, но руки висят вниз почти до колен. Их цвет кожи варьируется от желтого и любого оттенка оранжевого к глубокому красному. Обычно у всех членов одного племени кожа примерно одинакового цвета. Их глаза изменяются от яркого красного к ярко желто-лимонному. Гоблины носят одежду из темной кожи, обычно рваную и унылых цветов.

Умения. Гоблины ненавидят яркий солнечный свет. Эта необычная чувствительность к освещению, однако, делает гоблинов хорошими подземными жителями. Они могут использовать любой вид оружия, предпочитая те, которые требуют малого обучения, подобно копьям и палицам. Гоблины обычно несут короткие мечи как второе оружие. Они обычно носят кожаный доспех, хотя лидеры могут иметь кольчуги или даже латы. Стратегия и тактика гоблинов проста и незатейлива. Они трусливы и

будут обычно избегать сражения лицом к лицу. Чаще они будут пытаться устраивать засаду на своих противников.

Общество. Иногда гоблины селятся просто в пещерах. Большинство кланов живет в большой, общей области, часто пещере. Только лидеры клана имеют привилегию своих собственных квартир. Эти лидеры любят ограничивать такие убежища, поскольку они боятся, что те, кого они не могут видеть, могут использовать эту возможность для подготовки предательства. Если такие найти невозможно, то они занимают руины какого-нибудь города. Гоблины живут общей жизнью, разделяя большие общие места для еды и сна. Только лидеры имеют отдельные места проживания. Все их имущество они носят с собой. Собственность племени охраняется руководителем и подруководителями. Большая часть их вещей — крадены, хотя они производят и собственные предметы одежды и кожаные изделия. Концепция индивидуальности в значительной степени чужда гоблинам. Типичное племя гоблинов имеет 40-400 взрослых воинов. Лидеры гоблиноидов правят через агрессивную жестокость, измываясь над любым, кто заступает им путь, и убивая тех, кто безрассуден достаточно, чтобы бросить им вызов.

Гоблиноиды постоянно пытаются обойти друг друга, главным образом ударяя в спину. В дополнение к мужчинам, будут иметься взрослые женщины в количестве 60% от числа мужчин, и детей будет столько же, сколько взрослых. Ни те, ни другие не будут участвовать в сражениях. Племя гоблинов имеет твердую иерархию; каждый его член знает, кто выше, а кто ниже его. Они постоянно сражаются между собой, чтобы продвинуться по социальной лестнице. Гоблины часто содержат рабов для продовольствия и рабочей силы. Племя обычно имеет рабов нескольких рас, поголовье которых доходит до 10-40% размера племени. Рабы всегда держатся скованными или связанными, и приковываются к общей цепи на время сна.

За пределами своих домашних территорий большинство гоблиноидов пытаются копировать условия, при которых они выросли. Они ищут более слабых и измываются над ними для присоединения к возникающему клану. Даже гоблиноиды, отказавшиеся от своих родных кланов и ставшие авантюристами, часто возвращаются к старым привычкам, если возникнет шанс.

Религия. Гоблиноиды поклоняются множеству злых божеств. Эти боги часто призывают своих последователей размножиться в максимально возможной степени и затем попытаться наводнить земли своих противников превосходящим количеством. Это одна из причин того, почему жизнь в кланах гоблиноидов рассматривается настолько дешевой.

Отношения с другими расами. Гоблины ненавидят большинство других гуманоидов, гномов и dwarфов в частности, и пытаются истребить их всякий раз, когда это возможно.

Имена.

Мужские: Ахуртз, Адбуш, Мега, Лагдаш, Радболг, Шагрод, Аглак, Градбург, Шурат, Азод, Ашрод.

Женские: Элола, Банни, Эргрет, Арнора, Глорид, Овоя, Дарганна, Харлиил, Верхак, Вераивра, Альрен.

Расовые особенности.

- Характеристики: Ловкость +2;
- Возраст: Зрелости достигают в 12-15 лет. Живут до 50;
- Мировоззрение: Нейтрально - злое. И ни в коем случае Законное! Это все ж таки гоблины;
- Размер: Гоблины ростом в 3 фута три и весят около 40 фунтов. Ты маленького размера;
- Скорость: 30 футов (6 клеток)
- Темновиденье: В темноте ты очень хорошо ориентируешься. Ты видишь при тусклом свете, как при ярком. И в темноте, как при тусклом свете. На 60 футов;
- «Проворный»: Можешь взять действие Отрывания (Disengage) или Скрывания (Hide), как дополнительное в каждый из ходов;
- «Ты меня не видишь!»: Навык Скрытности (Stealth) тренированный;

- «Легкий боец»: Тренировка с легкой броней. Также копья, палицы, короткие мечи, кинжалы, короткие луки и легкие арбалеты.
- Языки: Ты можешь говорить, читать и писать на Общем и Гоблинском.